Nome do Personagem | Nome do jogador

Classe e Nível | Raça | Alinhamento | Mestre

Tamanho | Idade | Sexo | Altura | Peso | Olhos | Cabelos | Pele

Old Dragon® Role Playing Game

FICHA DE PERSONAGEM

ATRIBUTOS	Valor					
FOR força		Ajuste de Ataque		Ajuste de Dano		
DES destreza		Ajuste s		Talentos Ladinos		
CON constituição		Ajuste de PVs		Ajuste de Proteção	Chance Ressurreição	
INT inteligência		Idiomas		% Aprend. Magia	Magias Adicionais	
SAB sabedoria		Ajuste de Proteção		Magias Adicionais		
CAR carisma		Número de Seguidores		Ajuste de Reação	Afastar Mortos-vivos	

PV pontos de vida — TOTAL: ____ — FERIMENTOS SOFRIDOS: ____

CA classe de armadura: ____ = 10 + BÔNUS DE ARMADURA ____ + BÔNUS DE ESCUDO ____ + BÔNUS DE DESTREZA ____ + BÔNUS DE RAÇA ____ + OUTROS ____ = TOTAL

JP jogada de proteção: ____ = BASE ____ + BÔNUS DE DESTREZA ____ + BÔNUS DE CONSTITUIÇÃO ____ + BÔNUS DE SABEDORIA ____

MOV movimento: ____ = FINAL ____ + BASE DA RAÇA ____ + MODIFICADOR DE ARMADURA ____ + MODIFICADOR DE CARGA ____

BASE DE ATAQUE

VALOR BASE	BÔNUS DE FORÇA	BÔNUS DE DESTREZA	BÔNUS DE RAÇA	OUTROS

ATAQUE

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	INICIATIVA

TAMANHO	ALCANCE	OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO _____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATAQUE

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	INICIATIVA

TAMANHO	ALCANCE	OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO _____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATAQUE

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	INICIATIVA

TAMANHO	ALCANCE	OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO _____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

TALENTOS LADINOS

ABRIR FECHADURAS		ESCONDER-SE NAS SOMBRAS	
RECONHECER E DESARMAR ARMADILHAS		PUNGAR	
ESCALARMUROS		OUVIR BARULHOS	
MOVER-SE EM SILÊNCIO		ATAQUE PELAS COSTAS	

AFASTAR MORTOS-VIVOS

ESQUELETO		INUMANO		ESPECTRO	
ZUMBI		APARIÇÃO		VAMPIRO	
CARNIÇAL		MÚMIA			

EQUIPAMENTOS

ITEM	Kg	ITEM	Kg

SEM CARGA	CARGA LEVE	CARGA PESADA	CARGA MÁXIMA (c.pesada x1,5)
	-1 metro no movimento	-2 metros no movimento	Movimento = 1

DINHEIRO

PC---

PP---

PO---

PP---

OUTRAS ANOTAÇÕES

Habilidades de Raça e Classe, Magias, Idiomas, Ítens mágicos e outras anotações

PONTOS DE EXPERIÊNCIA